

# Evaluering av masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign (MASV-MIX) 2018-2023

Evalueringen følger Universitetet i Bergens mal for programevalueringer. Den er skrevet av Programrådet for MIX/HCI ved Institutt for informasjons- og medievitenskap ved Lars Nyre og Joakim Dahl Haaland.

## Krav til studietilbudet i UiBs system for kvalitetssikring av utdanningene

UiBs systembeskrivelse for kvalitet i utdanning krever at evalueringen gir en overordnet beskrivelse av status for programmet. Her kommenterer vi derfor programmets resultater, særlig knyttet til opptak, gjennomføring, frafall og kandidatproduksjon, læringsmiljø, og studentinvolvering.

Vi gir først en kort presentasjon av innholdet i mastergraden. Den består av følgende kurs:

1.semester:

MIX301 Medieteknologi: teori og utvikling (15 sp).

INFO361 Advanced Topics in Human-Computer Interaction (15 sp).

2.semester:

MIX303 Prosjektdesign og feltstudiar (15 sp)

Valgemner fra masternivå INFO (15 sp) eller kurs basert på individuell søknad om innpassing til andre institutt.

3. og 4. semester:

MIX350 Masterprosjekt i medie- og interaksjonsdesign (60 sp)

## Opptakskrav og opptakstill

- Fyller studieprogrammene studie plassene sine?
- Planlegger fagmiljøet eller har fagmiljøet gjennomført tiltak for å øke rekrutteringen til og/eller inntakskvaliteten på programmet?
- Har instituttet noen særlige mål for opptaket og hvordan jobber de systematisk for å nå disse?

Studieprogrammet fyller studie plassene sine. I det følgende vil en rekke tall for søkning opptak og inntakskvalitet bli belyst. Tallene vil først bli presentert og deretter kommentert.

**Tabell 1: Søkning**

Studieprogram	Årstall	Termin	Studie plasser	1.prioritet	1. pri søker per studie plass	Fått tilbud	Svart ja	Registrert	Andel registrert av tilbud
MASV-MIX	2018	HØST	12	29	2.4	9	4	4	44.4%
Masterprogram i medie- og interaksjonsdes.	2019	HØST	12	46	3.8	21	18	17	81.0%
	2020	HØST	12	67	5.6	23	13	9	39.1%
	2021	HØST	12	98	8.2	36	13	9	25.0%
	2022	HØST	12	97	8.1	33	15	13	39.4%
	2023	HØST	12	82	6.8	43	25	22	51.2%

Masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign hadde 12 studieplasser i 2023, som er det samme som man har hatt siden oppstart. Tabell 1 viser at programmet har hatt gode og jevnt stigende søkerfall i hele evalueringsperioden. Fra høsten 2018 til høsten 2023 er antallet førsteprioritetssøkere opp fra 29 til 82. Programmet hadde enda høyere antall førsteprioritetssøkere i 2021 (98) og 2022 (97), og den generelle trenden må sies å være svært positiv for programmet.

**Tabell 2: Opptak**

	2020	2021	2022
Masterprogram i sosiologi	3,66	3,30	3,51
Masterprogram i administrasjon og organisasjonsvitenskap	3,62	3,47	3,52
Masterprogram i sammenliknende politikk	3,68	3,84	3,61
Masterprogram i samfunnsøkonomi	3,96	3,64	3,99
Masterprogram i informasjonsvitenskap	3,59	3,77	3,75
Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	4,09	3,70	4,26
Masterprogram i medier og kommunikasjon	3,84	3,82	3,59
Masterprogram i sosialantropologi	3,77	3,73	3,70
Masterprogram i geografi	3,75	3,60	3,67

Kilde: FS uttrekk

Utviklingen i opptakstill er gledelig ikke minst fordi den bidrar til å drive snittkarakteren opp og dermed gi bedre kvalifiserte søkere til studieprogrammet. Dette er illustrert i tabell 2 som viser utviklingen i inntakskvalitet for masterprogrammer ved SV-fakultetet i perioden 2020-2022. Tabellen er hentet fra fakultetets rapport om produksjonstill for 2022 (*Resultater innen utdanningsfeltet – rapportert til DBH våren 2023*). Som tallene viser, har poenggrensen økt i perioden 2020 til 2022 – fra henholdsvis 4.09 til 4,26. Det heter i rapporten «Masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign hadde høsten 2022 den høyeste gjennomsnittlige poengsummen (4,26). Masterprogrammene i samfunnsøkonomi og medie- og interaksjonsdesign er programmene med størst positiv endring (%) fra 2021 til 2022.»

Samlet sett viser tallene for opptak og inntakskvalitet at studieprogrammet har en høy og stabil mengde kvalifiserte søkere som tas opp på studiet. Programrådet registrerer at en stor andel av de som begynner på masterprogrammet har tatt bachelor i medie- og interaksjonsdesign her hos oss. Vi oppfatter dette som et tegn på at studentene som går på bachelor har et godt inntrykk av vårt masterprogram.

Fagmiljøet jobber kontinuerlig med å stimulere interessen for studieprogrammet gjennom forskjellige synliggjørende aktiviteter. Det har blitt produsert korte videoer om fag, karrieremuligheter og arbeidslivsrelevans.

### Gjennomføring, frafall og kandidatproduksjon

- *Gjør en vurdering av programmets resultater i perioden etter forrige programevaluering når det gjelder gjennomføring, frafall og kandidatproduksjon.*
- *Omtal kort relevante tiltak som er gjennomført i perioden og hvilke tiltak som skal gjennomføres i kommende periode.*
- *Har instituttet noen særlige mål og hvordan jobber de systematisk for å nå disse?*

**Tabell 3: Gjennomstrømming og frafall**

## Gjennomstrømming

Startår	Studieprogram		Grand T..	Semesternummer							
				1	2	3	4	5	6	7	10
2017 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	10	10	9	9	9	8	1		
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	7	0	0	0	0	6	7	7	7
		Andel_kvalifikasjoner	70.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	60.00%	70.00%		
2018 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	4	4	4	4	4	3	3	1	1
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	2	0	0	0	0	0	2	2	2
		Andel_kvalifikasjoner	50.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	50.00%	50.00%
2019 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	16	16	16	16	16	7	1		
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	12	0	0	0	9	11	12	12	12
		Andel_kvalifikasjoner	75.00%	0.00%	0.00%	0.00%	56.25%	68.75%	75.00%		
2020 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	9	9	8	8	8				
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	8	0	0	0	8	8	8	8	8
		Andel_kvalifikasjoner	88.89%	0.00%	0.00%	0.00%	88.89%				
2021 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	9	9	9	9	9				
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	9	0	0	0	9	9	9	9	9
		Andel_kvalifikasjoner	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%				
2022 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	13	13	12	12					
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%					
2023 HØST	MASV-MIX Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	22	22							
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%							

Tabell 3 viser gjennomstrømmingstallene for hvert semester og sammenlagt for hvert kull. Kolonnen som viser semesternummer 4 angir fullføring på normert tid. Tallene viser en markant stigning fra 2018-kullet til 2021-kullet (det siste som er ankommet normert tid på dette tidspunktet) fra ingen i 2018 til 100 % for 2021-kullet ved fullføring i 2023. Det skal her nevnes at 2018-kullet var svært lite sammenlignet med senere kull (kun 4 studenter), og de opplevde at koronapandemien traff dem akkurat ved normert ferdigstilling av graden. Sammenligner man med kullene som kom etter, henholdsvis 2019- og 2020-kullet, er likevel gjennomføringstrenden svært gledelig lesning, da den har gått fra 56,25% for 2019-kullet, til 88,89% for 2020-kullet, og til sist til 100% gjennomføring på normert tid for 2021-kullet. Til sammenligning var gjennomføringsandelen for masterprogram ved SV- fakultetet på henholdsvis X prosent i 2018 og Y % i 2023.

Som tabellen over også viser, har programmet lite frafall. Majoriteten av startende blir på programmet ut normert tid, og de aller fleste fullfører. Med unntak av det spesielle 2018-kullet (se over), hvor kun 50% (2 av 4) endte opp med å fullføre, har programmet aldri opplevd en fullføringsrate på under 70%. Ved tre tilfeller har man opplevd å miste en startende student før 4. semester, og det gjelder for 2017- (fra 10 til 9), 2018- (9 til 8) og 2022-kullet (13 til 12). Med andre ord kan man ikke regne frafall som et signifikant problem for programmet.

Relevante tiltak for å hindre frafall og sikre god gjennomstrømming har vært viktig for programrådet i evalueringsperioden. Vi arbeider for å styrke studentenes faglige identitet ved å fremheve noen unike fordeler ved vår masteroppgave. Studentene bør bli klar over hva som særpreger akkurat vår masterutdannelse sammenlignet med f.eks. medievitenskap og informasjonsvitenskap.

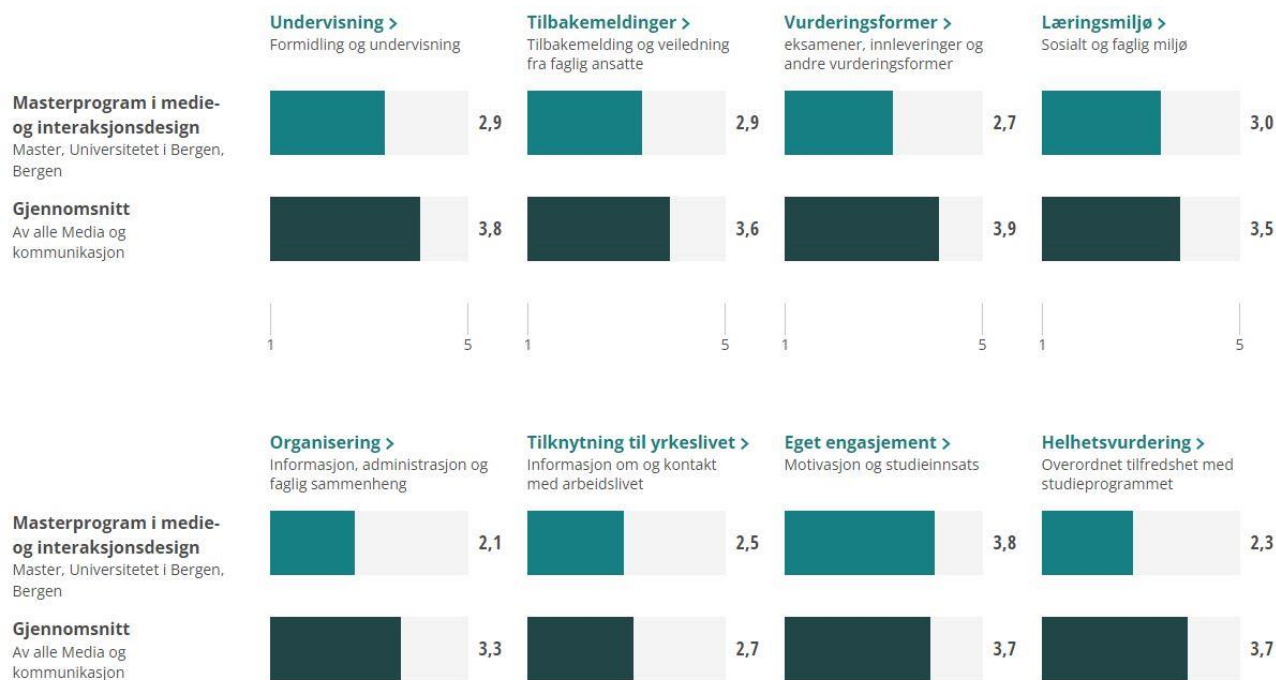
Studenter kan utføre den viktige praktiske designkomponenten som et samarbeid mellom to til tre studenter, og de blir oppmuntret til å samarbeide med firmaer eller forskningsprosjekter om oppgaven. De skal også presentere prosjektene sine på en såkalt StudentDemo. Dette er et offentlig arrangement der andre studenter, bransjefolk og akademiske kollegaer blir invitert med. Slike aktiviteter er med å styrke studentenes faglige identitet i forhold til instituttets andre utdannelse, og i forhold til arbeidslivet. Det gir både studentene og programmet anledning til å vise frem fordelene med å velge vår utdanning.

Programrådet har som mål at alle som begynner på mastergraden skal trives gjennom studieløpet og fullføre masterprosjektet på normert tid med godt resultat. Vi ser at dette i stor grad er tilfelle, men innser også at det alltid vil være forbedringsmuligheter.

## Vurdering av læringsmiljø

- Gi en vurdering av det faglige og sosiale læringsmiljøet på programmet, og beskriv tiltak og eventuelle tilbakemeldinger på eller undersøkelser om læringsmiljø som er gjennomført i perioden. Eksempler på læringsmiljøtiltak: egne lesesaler, filmklubb, sosiale tiltak osv. Mulige kilder er SHOT-undersøkelsen, Studiebarometeret e.l.

**Tabell 4: Studiebarometeret 2022**



Tabell 4 viser resultatene fra Studiebarometeret for MASV-MIX i 2022. For årene 2019 og 2020 eksisterer det ikke resultater for MASV-MIX i Studiebarometeret, pga. for få svarende. I 2022 opplevde man ikke å få nok respondenter til å kunne levere et representativt resultat for programmet. Vi har av den grunn valgt å slå sammen svarene fra 2021 og 2022 (totalt 11 svar) for å få et tellende resultat for 2022 samlet.

Som man vil se, ligger vi under landsgjennomsnittet for tilsvarende utdanninger i Norge på alle parameter, med unntak av studentenes eget engasjement (3,8 på MASV-MIX vs. 3,7 for gjennomsnittet). Disse resultatene framtrer som bekymringsverdige for programmet, men samtidig er det viktig å nyansere bildet noe. Vi har et ganske lite antall studenter, og programmet er derfor sensitivt for effekten av at det kan være de minst fornøyde som fyller ut skjemaet, mens de som er fornøyd ikke gjør det.

Programrådet er klar over noen problemer som kan forklare den dårlige scoren. I brev form, og i intervjuer med programsensor, er det studenter som klager på informasjonsflyten på flere av kursene. De mener det skjer plutselige forandringer på timeplanen som gjør at de får problemer med å synkronisere studiehverdagen med ekstrajobber, og at det blir gitt nye oppgaver med kort tidsfrist uten forvarsel. De sier også at det er manglende integrasjon mellom INFO- og MIX-emner, slik at det gis undervisning i de samme faglige forholdene to ganger på ett semester. Programsensor melder at studenter sier mastergraden er mer teknologi-sentrert enn de trodde ut fra studieplanen på bachelor, og at de savner mer brukerorienterte temaer. I vårsemesteret på førsteåret har vi hatt et 30 studiepoengs kurs i feltstudier og prosjektdesign som har fått klager fordi det føles for åpent, med for lite strukturert undervisning og for få leveringskrav. Flere av studentene har dessuten vansker

med å håndtere den lange, ettårige perioden da de er ment å utvikle sitt masterprosjekt, og føler at de blir overlatt for mye til seg selv.

Programrådet har vært klar over disse problemene i lang tid, og fra høsten 2023 ble det gjort konkrete endringer. Faget MIX350, som er det ettårige masterprosjektet, har hatt seminar med professor Lars Nyre hver tredje uke gjennom hele høstsemesteret for å gi faglig-sosial støtte i arbeidet med masteroppgaven. Her har stressende tema som meldeskjema til SIKT og teoretisk innretning på oppgaven blitt diskutert. Fra våren 2024 er det lange 30-studiepoengskurset redusert til 15 studiepoeng, og studenten kan velge mellom INFO-emner eller søke innpasning på masterkurs på andre institutter.

Programrådet skal også sette i verk tiltak for å bedre kommunikasjonen og informasjonsflyten. Her er det viktig å ikke gripe inn i faglærernes akademiske handlingsrom. Vi planlegger å etablere et nytt nivå mellom faglærerne og studentene, der undervisningsassistenter bidrar til jevn aktivitet og regulert kommunikasjon om hva kursets arbeidsoppgaver og frister består av. Dette har fungert godt på flere kurs på bachleor, og vi tror det vil fungere på master også.

Selv om programmet har visse utfordringer, har vi også indikasjoner på at studentene trives godt. Programsensor gjør sin egen kvalitative undersøkelse, og snakker med 4-6 studenter en gang i året. For 2022 skriver han «Overall, I have the impression that the students are happy to have the opportunity to study in this program». Som nevnt er det nesten ingen som slutter, og det er en verdifull attest til programmet.

## Studentinvolvering

- *Hvordan involveres studentene i utvikling av programmet, og hvordan gir de tilbakemeldinger på programmet?*
- *Hvordan rekrutteres studentene til relevante utvalg, og hvilken medbestemmelsesmulighet har de i disse utvalgene?*
- *Gjør rede for eventuelle sider av studentinvolveringen som kan forbedres og hvilke tiltak som gjøres for å sikre dette.*

Studentinvolvering skjer gjennom flere kanaler. For det første og mer overordnet gjennom Enter (tidligere kalt Fagutvalget Infomedia), som er studentenes organ ved instituttet. Foreningen har dialog og møter med instituttledelsen og sikrer samtidig studentinvolvering gjennom valg av studentrepresentanter til både instituttråd og programråd. Til programrådet velges en studentrepresentant og en vara fra masterutdanningen. Studentrepresentantene deltar i alle programrådsmøter, kan foreslå saker til vedtak eller drøfting og har sammen med programrådsleder og nestleder stemmerett i alle vedtakssaker.

Den viktigste kanalen for studentinvolvering skjer likevel i det daglige gjennom dialog mellom studenter og undervisere. Her har hver enkelt underviser ansvar for å stimulere til dialog om undervisningen. En mer strukturert kanal for tilbakemelding er studentevalueringene som gjennomføres på alle emner etter siste undervisning. Det skjer i form av et digitalt, anonymt evalueringsskjema med fritekstsvar som utfylles via Mitt UiB. Skjemaene sendes etterfølgende til emneansvarlige og behandles til slutt i programrådet.

Mange masterstudenter får jobb som seminarledere eller medlærere på bachelorkurs. Dette er en viktig form for studentinvolvering, både fordi masterstudentene får faglig ansvar for opplæring av bachelorstudenter, og fordi de blir integrert i lærerstaben ved instituttet.

Masterstudentene bidrar jevnlig til arrangementer der deres prototyper og forskningsprosjekter vises frem. I august 2023 var det et stort arrangement kalt «Future Fest» på den nordiske mediekonferansen NordMedia. Den hadde over 400 deltakere og seks av våre masterstudenter hadde stands der de demonstrerte sine prosjekter.

Representanter for teknisk stab i MCB tar initiativ til å lage et «Makerspace» der masterstudenter kan få opplæring i blikksporing, 3D-printing, Arduino og andre tekniske ferdigheter på frivillig basis. Høsten 2023 deltok fem masterstudenter i en eksperimentell workshop i det såkalte Metaverset ved hjelp av VR-utstyr, og de samhandlet med studenter ved Florida State University, Tampere University og Høgskolen i Volda. Slike frivillige aktiviteter gir stort rom for studentinvolvering, og for bygging av et dugnadspreget fagmiljø der masterstudenter er den drivende kraften.

## Krav til studietilbudet i Studietilsynsforskriften

*Det er spesifisert i UiBs system for kvalitet i utdanningen at programevalueringen hvert 5. år skal omfatte en vurdering av om forutsetningene i Studietilsynsforskriften er dekket i studieprogrammet. Kravene i forskriftene er de samme for nye og eksisterende studieprogram og skal blant annet sikre at programmet følger systemet for kvalitetssikring, har gode emne- og programbeskrivelser, korrekte læringsutbyttebeskrivelser som er i tråd med undervisnings-, lærings- og vurderingsformer, høy relevans og riktig arbeidsomfang, tydelig kobling til forskning og gode ordninger for internasjonalisering.*

### System for kvalitetssikring

*§ 4-1 Krav til det systematiske kvalitetsarbeidet (3): Institusjonen skal ha ordninger for systematisk å kontrollere at alle studietilbud tilfredsstillere kravene i forskrift om kvalitetssikring og kvalitetsutvikling i høyere utdanning og fagskoleutdanning § 3-1 til § 3-4 og kapittel 2 i denne forskrift.*

- *Hvordan blir årlige egenvurderinger, emneevalueringer, programevalueringer og evalueringer fra ekstern fagfelle fulgt opp?*
- *Er oppfølgingen i henhold til UiBs system for kvalitetssikring av utdanningene? Rapporten skal inneholde forslag til forbedringer der det er behov for det.*

Studieprogrammet følger UiBs krav til systematisk kvalitetsarbeid og gjennomfører regelmessige evalueringer. Hvert semester blir alle emner som undervises evaluert. Denne evalueringen består både av studentevalueringer og egevalueringer fra emneansvarlige. Samtidig velges hvert semester ut enkelte emner til en mer omfattende 3-årig periodisk emneevaluering. Denne periodiske evaluering følger en plan som er utarbeidet av programrådsleder og studieadministrasjonen i felleskap for å sikre at alle emner blir gjenstand for mer omfattende evaluering hvert tredje år. Alle egevalueringer, emnerapporter og programsensorrapporter som er tilgjengelige er vedlagt. Det må likevel erkjennes at dette materialet er noe mangelfullt, ettersom rutinen for evaluering og systematisk arkivering ikke ble etablert godt nok i programmets første par leveår. Etter at instituttet ansatte en sentral studieleder med blant annet ansvar for oppfølging av Studiekvalitetssystemet, skal dette forhåpentlig være bedre ivarettatt for årene fremover.

I tillegg kommer årlige egevalueringer av studieprogrammet som blir gjort av programrådsleder og en mer omfattende årlig programsensorrappport basert på relevant materiale og samtaler med studenter og ansatte. For perioden 2018 til 2021 var professor Gunnar Liestøl ved Universitetet i Oslo ekstern fagfelle, og for perioden 2022 til 2023 har professor Virpi Roto fra Aalto University i Finland denne rollen. Alle evalueringer og rapporter drøftes og godkjennes av programrådet.

Den kontinuerlige evalueringen av studieprogrammet på ulike nivåer spiller en avgjørende rolle for ytterligere og konsekvent kvalitetsheving. Evalueringene bidrar både innspill som gir anledning til større og prinsipielle diskusjoner og forslag til konkrete endringer i studietilbudet.

## Tilhørende forskrifter (om relevant)

*§ 2-1 Forutsetninger for akkreditering (1): Aktuelle krav i lov om universiteter og høyskoler med tilhørende forskrifter skal være oppfylt.*

- *Dersom utdanningen er underlagt rammeplaner, krav til å tildele titler (sivilingeniør osv.), RETHOS, sertifiseringskrav eller andre krav utover ordinære krav til bachelor- og mastergrader, må dette spesifiseres. Det må også gjøres en vurdering av om kravene er oppfylt.*

Ikke relevant.

## Studieplan

*§ 2-1 Forutsetninger for akkreditering (2): Informasjon om studietilbudet skal være korrekt, vise studiets innhold, oppbygging og progresjon samt muligheter for studentutveksling.*

- *Gi en kort vurdering av om informasjonen i studieplanen om innhold, oppbygging, progresjon og utveksling er korrekt og god. Oppdatert versjon av studieplan for programmet legges ved rapporten.*

Studieplan og -tilbud er beskrevet på <https://www.uib.no/studier/MASV-MIX/plan>.

Programrådets vurdering er at informasjonen som er beskrevet her er korrekt, og at studiets innhold, oppbygging og progresjon fremgår klart av beskrivelsen.

Programrådet vil påpeke to viktige endringer som nylig er gjort.

MIX350, som er masteroppgave på 60 studiepoeng over to semestre, har fått en endring i høstsemesteret. Fra høsten 2023 blir det gjennomført workshops hver tredje uke for å stimulere til en faglig-sosiale identitet hos studentene. Dette er et frivillig tiltak og det gis ikke karakter. En senior fagperson er ansvarlig for å holde dialogen relevant for studentenes utfordringer og bekymringer med å utføre et stort masterprosjekt.

MIX303 Feltstudier og forskningsdesign innføres fra våren 2024, og dette er en nedskalert versjon av et tidligere kurs på 30 studiepoeng. Det tidligere kurset var for omfangsrikt og for vagt definert til å gi god sysselsetting for studentene gjennom hele semesteret. Det nye kurset introduserer studentene til relevante teknologier for masteroppgaven, og forutsetter at studentene utfører feltstudier som fører til en velbegrunnet plan for selve masterprosjektet. Dette er de samme arbeidskravene som før, men i fortettet form. De resterende 15 studiepoengene frigjøres til valgfrie emner på INFO, pluss at det blir mulig for studentene å søke innpass på andre masterkurs ved UiB. På lengre sikt ønsker vi å inngå avtaler med digital kultur, psykologi og informatikk, så vel som andre fagområder, slik at vi kan gi studentene store og faglig relevante valgmuligheter.

## Læringsutbytte

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (1): Læringsutbyttet for studietilbudet skal beskrives i samsvar med Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk for livslang læring, og studietilbudet skal ha et dekkende navn.*

- *Gi en kort vurdering av om læringsutbyttebeskrivelsene i programmet gjenspeiler nivået og innholdet for utdanningen slik det er beskrevet i [Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk \(NKR\)](#) nivå 7 for mastergrader. Om relevant, redegjør for hvordan samsvaret med NKR kan utbedres.*

Programrådet vurderer det slik at nivået på læringsutbyttet er i samsvar med og på riktig nivå i henhold til NKR der en mastergrad er innplassert på nivå 7. Følgende sammenstilling viser samsvaret

mellom nivåbeskrivelsen for 7 og beskrivelsen av læringsutbytte i studieplanen for masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign:

## Kunnskap

### Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk:

Kandidaten...

- har avansert kunnskap innenfor fagområdet og spesialisert innsikt i et avgrenset område
- har inngående kunnskap om fagområdets vitenskapelige eller kunstfaglige teori og metoder
- kan anvende kunnskap på nye områder innenfor fagområdet
- kan analysere faglige problemstillinger med utgangspunkt i fagområdets historie, tradisjoner, egenart og plass i samfunnet

### MASV-MIX:

Kandidaten ...

- har avansert kunnskap innan interaksjonsdesign og spesialisert innsikt innan interaksjonsdesign for mediefeltet.
- har inngående kunnskap om teoriar og metodar innan interaksjonsdesign, med særleg fokus på mediefeltet.
- kan analysere brukarmønster og kva mediebrukarar og praktikare treng når dei samhandlar med medieteknologi og -innhald.
- kan analysere praktiske og teoretiske problemstillingar knytt til media og medieteknologiens rolle i samfunnet.
- ha spesialisert kunnskap innan eit særleg område, som til dømes programmering, evaluering, interaksjonsdesign, eller innhaldsdesign.
- kan utvikle programvare for interaktive medieløysningar.

## Ferdigheter

### Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk:

Kandidaten...

- kan analysere og forholde seg kritisk til ulike informasjonskilder og anvende disse til å strukturere og formulere faglige resonnementer
- kan analysere eksisterende teorier, metoder og fortolkninger innenfor fagområdet og arbeide selvstendig med praktisk og teoretisk problemløsning
- kan bruke relevante metoder for forskning og faglig og/eller kunstnerisk utviklingsarbeid på en selvstendig måte
- kan gjennomføre et selvstendig, avgrenset forsknings- eller utviklingsprosjekt under veiledning og i tråd med gjeldende forskningsetiske normer

### MASV-MIX:

Kandidaten

- kan skape og produsere ulike typar medieinnhald på ein sjølvstendig måte.
- kan i tråd med teori og praksis i interaksjonsdesign utføre brukarstudiar for å evaluere interaksjonsløysingar for media på ein sjølvstendig måte.
- kan utvikle løysingar i tråd med teori og praksis frå informasjonsvitenskap på ein sjølvstendig måte.



- kan analysere og kritisk vurdere korleis interaksjonsdesign virkar inn på brukarane si oppleving av media, og på bakgrunn av dette formulere faglege resonnement.
- kan analysere og evaluere etiske og juridiske aspekt knytt til interaksjonsdesign for media.
- kan planleggje og gjennomføre sjølvstendige eller teambaserte prosjekt knytt til prototypeutvikling for nytt medieinnhald og nye interaksjonsløyser i media under rettleiing i tråd med teori og praksis frå interaksjonsdesign.
- kan kritisk reflektere over eigen designpraksis og foreslå alternative tilnærmingar, og kritisk vurdere eget og andre sitt arbeid innan HCI, interaksjonsdesign og mediedesign.

## Generell kompetanse

### Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk:

Kandidaten...

- kan analysere relevante fag-, yrkes- og forskningsetiske problemstillinger
- kan anvende sine kunnskaper og ferdigheter på nye områder for å gjennomføre avanserte arbeidsoppgaver og prosjekter
- kan formidle omfattende selvstendig arbeid og behersker fagområdets uttrykksformer
- kan kommunisere om faglige problemstillinger, analyser og konklusjoner innenfor fagområdet, både med spesialister og til allmennheten
- kan bidra til nytenking og innovasjonsprosesser

### MASV-MIX:

Kandidaten ...

- kan kritisk analysere interaksjon, medieteknologi og ulike typar medieinnhald.
- kan utføre uavhengig arbeid og samarbeide i team med oppgåver knytt til utvikling og utføring av prosjekt innan medieproduksjon.
- raskt omstille seg til nye utfordringar og tileigne seg ny profesjonell kunnskap, og nytte denne kunnskapen i uavhengig og kreativt arbeid knytt til design av brukaroppleving for media.
- kan kommunisere om faglege problemstillingar innan interaksjonsdesign.

Programrådet mener at læringsutbyttet på masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign gjør våre kandidater sterke på en rekke fagfelt. Avhengig av spesialiseringen i selve masteroppgaven, kan de utføre avanserte oppgaver innen blant annet front-end programmering, interaksjonsdesign, universell utforming, UX-evaluering, spillifisering, forretningsmodellering, og kritisk orienterte innsiktsanalyser. De kan anvende slike ferdigheter og kompetanser i mediebransjen, designbransjen og i konsulentfirmaer som utfører varierte oppdrag for kunder. Læringsutbyttet fra vår mastergrad gjør kandidatene egnede til å søke PhD i Norge eller internasjonalt, og til å være faglærer på universitet, høyskoler og VGS innen vårt felt.

## Forhold mellom overordet læringsutbytte og enkeltemner

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (4): Studietilbudets innhold, oppbygging og infrastruktur skal være tilpasset læringsutbyttet for studietilbudet.*

- *Gi en vurdering av hvordan programmets overordnede læringsutbytte dekkes av læringsutbyttene for de enkelte emnene som inngår i programmet. Om relevant, redegjør for hvordan samsvaret mellom emner og program kan forbedres.*

I det følgende presenterer vi læringsutbyttet for programmet som helhet og bak hvert enkelt punkt legger vi inn emnekoder i kursiv for de emnene som tydeligst gir dette utbyttet. Vi vil påpeke at alle kursene selvsagt bidrar til å oppfylle læringsutbygget, så dette er en analytisk utpekning for akkurat dette formålet. Her er en liste over kursene:

#### 1.semester:

MIX301 Medieteknologi: teori og utvikling (15 sp)

INFO361 Advanced Topics in Human-Computer Interaction (15 sp)

#### 2.semester:

MIX303 Prosjektdesign og feltstudiar (15 sp)

VALGEMNER Valgemner fra masternivå INFO (15 sp) eller kurs basert på individuell søknad om innpassing til andre institutt.

#### 3. og 4. semester:

MIX350 Masterprosjekt i medie- og interaksjonsdesign (60 sp)

### Kunnskap

Kandidaten ...

- har avansert kunnskap innan interaksjonsdesign og spesialisert innsikt innan interaksjonsdesign for mediefeltet. *MIX 301 og INFO361.*
- har inngående kunnskap om teoriar og metodar innan interaksjonsdesign, med særleg forkus på mediefeltet. *INFO361 og MIX303.*
- kan analysere brukarmønster og kva mediebrukarar og praktikare treng når dei samhandlar med medieteknologi og -innhald. *INFO361 og MIX303.*
- kan analysere praktiske og teoretiske problemstillingar knytt til media og medieteknologiens rolle i samfunnet. *MIX301 og MIX350.*
- ha spesialisert kunnskap innan eit særleg område, som til dømes programmering, evaluering, interaksjonsdesign, eller innhaldsdesign. *MIX350.*
- kan utvikle programvare for interaktive medieløysingar. *MIX301 og MI350.*

### Ferdigheter

Kandidaten

- kan skape og produsere ulike typar medieinnhald på ein sjølvstendig måte. *VALGEMNER og MIX350.*
- kan i tråd med teori og praksis i interaksjonsdesign utføre brukarstudiar for å evaluere interaksjonsløysingar for media på ein sjølvstendig måte. *INFO361, MIX303 og MIX350.*
- kan utvikle løysingar i tråd med teori og praksis frå informasjonsvitskap på ein sjølvstendig måte. *MIX350.*
- kan analysere og kritisk vurdere korleis interaksjonsdesign virkar inn på brukarane si oppleving av media, og på bakgrunn av dette formulere faglege resonnement. *VALGEMNER, MIX301, MIX303 og MIX350.*
- kan analysere og evaluere etiske og juridiske aspekt knytt til interaksjonsdesign for media. *VALGEMNER, MIX301 og MIX350.*
- kan planleggje og gjennomføre sjølvstendige eller teambaserte prosjekt knytt til prototypeutvikling for nytt medieinnhald og nye interaksjonsløysingar i media under rettleiing i tråd med teori og praksis frå interaksjonsdesign. *MIX301 og MIX350.*

- kan kritisk reflektere over eigen designpraksis og foreslå alternative tilnærmingar, og kritisk vurdere eget og andre sitt arbeid innan HCI, interaksjonsdesign og mediedesign. *VALGEMNER, MIX301, INFO361, MIX303 og MIX350.*

## Generell kompetanse

Kandidaten ...

- kan kritisk analysere interaksjon, medieteknologi og ulike typar medieinnhald. *MIX301 og MIX350.*
- kan utføre uavhengig arbeid og samarbeide i team med oppgåver knytt til utvikling og utføring av prosjekt innan medieproduksjon. *MIX350.*
- raskt omstille seg til nye utfordringar og tileigne seg ny profesjonell kunnskap, og nytte denne kunnskapen i uavhengig og kreativt arbeid knytt til design av brukaroppleving for media. *MIX301 og MIX350.*
- kan kommunisere om faglege problemstillingar innan interaksjonsdesign. *VALGEMNER, INFO361, MIX350.*

## Navn

Ikke relevant.

## Infrastruktur

- *Har studiet tilstrekkelig tilgang til nødvendig og egnet infrastruktur? Med infrastruktur menes egnede lokaler, utstyr, bibliotekstjenester, administrative og tekniske tjenester, tilstrekkelige og egnede IKT-ressurser, nettstøtte, egnet læringsplattform etc. som understøtter studentens læring og læringsmiljø og den faglig ansattes undervisning og forskning og/eller kunstneriske utviklingsarbeid og faglige utviklingsarbeid.*

Generelt har studiet tilstrekkelig tilgang til nødvendig og egnet infrastruktur. Studentene har tilgang til bibliotekstjenester og lesesalsplasser i fakultetets bygg og biblioteket, og de har nøkkelkort til kontorfellesskapet i MCB der de kan sitte så mye de vil. Den digitale kommunikasjonen med studentene foregår i all hovedsak via Mitt UiB og her gjøres det en innsats ved studiestart fra både undervisere og fra studiekonsulenten, slik at studentene skal bli kjent med og venne seg til bruken av plattformen.

De utfordringer som finnes knyttet til infrastruktur handler primært om at undervisningen på studieprogrammet foregår på ulike steder på campus der fysiske fasiliteter og kvaliteten på teknisk utstyr er noe varierende. Instituttet har generelt få felleslokaler som kan fungere som naturlige kontaktpunkter mellom studenter og undervisere utenfor undervisningssituasjonen. Studentene savner egnede rom for gruppearbeid i små grupper på 4-5 personer. Det er få slike rom, og stor kamp om dem blant alle de over 200 studentene i MCB. Programsensor påpekte dette som et problem i rapporten for 2022.

Den tekniske infrastrukturen på masterprogrammet fremstår som god. Lokalene i MCB er godt utrustet, vi har blikksporingsutstyr, flere HoloLens2 for avansert AR, flere store trykkskjermer, en stort antall VR-headset, 360-kameraer, Arduino-utstyr, to 3D-printere, en rekke mobiltelefoner og lesebrett, og diverse annet teknisk utstyr som kan brukes i formell undervisning, såvel som av studentene på fritt initiativ. Instituttet har fått en infrastruktur-tildeling til HCI-utstyr som driftes av professor Morten Fjeld, og denne tildelingen gjør at avansert HCI-utstyr også er tilgjengelig.

De masterstudentene som velger å samarbeide med bedrifter får også gode tekniske vilkår. For eksempel har vi hatt prosjekter i TV 2 der studentene arbeidet sammen med et internt team på en ny

søkemotor, og de hadde tilgang til alle nødvendige lisenser og teknologier for å kunne gjøre en grundig teknisk jobb.

## Undervisnings- og vurderingsformer

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (5): Undervisnings, lærings- og vurderingsformer skal være tilpasset læringsutbyttet for studietilbudet. Det skal legges til rette for at studenten kan ta en aktiv rolle i læringsprosessen.*

- *Oppsummer kort hvilke undervisnings-, lærings- og vurderingsformer som benyttes i studieprogrammet?*
- *Hva slags kompetanse er det viktig at studentene opparbeider seg gjennom utdanningen og hvordan påvirker dette undervisnings- og vurderingsformene? Gjør en vurdering av om undervisnings-, lærings- og vurderingsformene i tilstrekkelig grad legger til rette for at studentene oppnår læringsutbyttet som er beskrevet for studiet.*
- *Gi en beskrivelse av hvordan fagmiljøet legger til rette for at studentene kan ta en aktiv rolle i læringsprosessen.*
- *Gi en kort omtale av eventuelle gjennomførte eller planlagte endringer i undervisnings-, lærings- og vurderingsformene.*

Studieprogrammets tilfang av arbeids- og undervisningsformer er gjennomgående bredt og inkluderer forelesninger, seminarer, workshops med praktiske øvelser og gruppearbeid med laboratorieøvelser og prototyping. Det er også utstrakt individuell oppgaveveiledning som kan være både muntlig og skriftlig.

Vurderingsformene som benyttes på studieprogrammer er fordelt på henholdsvis hjemmeeksamen, muntlig eksamen og skoleeksamen. I tillegg kommer masteroppgaven som skrives under veiledning og har en avsluttende muntlig eksamen.

Våre undervisnings- og læringsformer er vel egnet til å nå de kompetanse- og læringsmålene som er formulert i læringsutbyttebeskrivelsene. Vår mastergrad har et særlig fokus på utforskning av ny medieteknologi i kombinasjon med interaksjonsdesign. Studentene opparbeider seg avansert kompetanse om UX, prototyping og programutvikling for medieorientert interaksjonsdesign. Dette er en original innretning, og den medfører at både sensorer, gjesteforelesere og studentene selv kan bli usikre på hvilke kriterier for faglig dyktighet som gjelder. Det er derfor ekstra viktig at vi følger tradisjonelle normer for undervisning og vurdering. Vi vil være originale i innhold, men ikke i form. Det legges vekt på en kombinasjon av skriftlige og muntlige eksamener, og en kombinasjon av gruppearbeid og individuelle arbeid, og dette er gjenkjennelige og sammenlignbare måter å vurdere studentene på. Programrådet vurderer at undervisnings-, lærings- og vurderingsformene legger godt til rette for at studentene oppnår det læringsutbyttet som er beskrevet for studiet.

Fagmiljøet legger til rette for at studentene kan ta en aktiv rolle i læringsprosessen. Mange av dem får jobb som seminarledere eller medlærere på bachelorkurs. Dette er en viktig form for studentinvolvering, både fordi masterstudentene får faglig ansvar for opplæring av bachelorstudenter, og fordi de blir integrert i lærerstaben ved instituttet. Flere av de som går videre til PhD har vært seminarledere mens de gikk på master. Masterstudentene bidrar jevnlig til arrangementer der deres prototyper og forskningsprosjekter vises frem, og dette er i flere tilfeller også et obligatorisk krav.

Programrådet vurderer å endre undervisnings- og vurderingsformene på ett viktig punkt. Fordi vi ønsker å dyktiggjøre kandidatene for mediebransjen og interaksjonsbransjen, vil vi gjerne at de skal bli «robuste» når det gjelder å lage prototyper, pitche dem og tåle å ta imot kritikk fra potensielle investorer og oppdragsgivere. Per i dag er slike aktiviteter enten frivillige eller «obliger». Vi ønsker å gjøre dem til en formell del av eksamen på utvalgte kurs. Det vil si at pitching og offentlig presentasjon ble organisert som en muntlig eksamen med sensorene plassert i salen. Vi har ennå ikke

realitetsbehandlet dette scenariet, og kan ikke si om det lar seg gjennomføre utfra gjeldende forskrifter.

## Faglig innhold

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (2): Studietilbudet skal være faglig oppdatert og ha tydelig relevans for videre studier og/eller arbeidsliv.*

*Dersom mastergradsstudier (Krav til akkreditering i Forskrift om kvalitetssikring og kvalitetsutvikling i høyere utdanning og fagskoleutdanning): § 3-2 Akkreditering av mastergradsstudier (1): Mastergradsstudiet skal være definert og avgrenset og ha tilstrekkelig faglig bredde.*

## Faglig oppdatert studietilbud

- *Beskriv kort hvordan fagmiljøet arbeider for å sikre at programmet er relevant i forhold til kunnskapsutviklingen innen fagområdet og i arbeids- og samfunnsliv. Er det foretatt endringer eller vurderer fagmiljøet å gjøre endringer i programmet som følge av endringer i kunnskapsutviklingen og/eller i arbeids- og samfunnsliv?*

Innhold og struktur i studieprogrammet er tett koblet til instituttets forskningsmiljøer. Dette sikrer en vesentlig forskningsnærhet på alle emnene. Dertil kommer at undervisningen på programmet gis av undervisere med forskningstid i sine stillinger og der mange har en høy publiseringsvirksomhet både nasjonalt og internasjonalt. I inneværende evalueringperiode har instituttet dessuten blitt tildelt flere eksternt finansierte forskningsprosjekter som har dannet grunnlag for undervisningen i form av kursgjennomføringer med høy faglig kvalitet og masterprosjekter med veilederkompetanse på høyt faglig nivå. Samtidig deltar flere i den vitenskapelig stab aktivt i samfunnsdebatten rundt ny teknologi og bidrar slik til å stimulere studentene.

## Relevans

- *Gi en kort beskrivelse av programmets arbeidslivsrelevans og studentenes karrieremuligheter, og beskriv hvordan denne relevansen formidles til studentene som del av utdanningen.*
- *Gi også en kort beskrivelse av studiets relevans for videre studier, og av ordninger for samhandling med arbeids- og samfunnsliv.*

Masterutdanningen i medie- og interaksjonsdesign er ment å kvalifisere for en lang rekke design- og teknologioppgaver innen offentlig og privat sektor - i særlig grad mediebedrifter, men også konsulentbyråer og kultur- og utdanningssektoren.

Prioritering av arbeidslivsrelevans er viktig ikke minst fordi tall fra Studiebarometeret har vist at studentene opplever studieprogrammets tilknytning til arbeidslivet relativt liten (se vedlegg 1). Dette er et gjennomgående problem for alle program ved Infomedia og resten av SV-fakultetet. Av denne grunn har instituttet satt ned en egen arbeidsgruppe for å se på dette problemet I 2023, ledet av vår bransjekoordinator. Man har blant annet gjennomført kvalitative intervjuer med studenter fra alle programmer på instituttet om dette med arbeidslivsrelevans.

Programrådet oppfatter at arbeidslivsrelevansen i masterprogrammet er god. Utdanningen er lokalisert i Media City Bergen der vi har et nært samarbeid med paraplyorganisasjonen NCE Media, noe som bevisstgjør studentene på mulighetene etter endt utdanning. Masterstudentene på førsteåret presenterer faglige resultater på offentlige arrangementer ("Student Show and Tell") en gang i året og de ferdige masterprosjektene blir også presentert offentlig. Rundt oss har vi dessuten sterke fagmiljøer for innovasjon og entreprenørskap; VIS - Vestlandets innovasjonssenter, UiB Idé og inkubatorene Bergen Works og Bergen Media.

## For mastergradsstudier

- *Beskriv kort studiets profil og faglige bredde.*

Masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign handler om å lage tekniske løsninger for mediebruk og medieproduksjon. Med fokus på brukersentrert perspektiv på hvordan mediebrukere samhandler med medieinnhold og -teknologi, og på hvordan medieprodusenter samhandler med teknologi og verktøy som hjelper deres praktiske arbeid, gir masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign studentene en bransjenær utdanning. Den gjør dem i stand til å konstruere prototyper på nye medier, og evaluere brukeropplevelsene til mediebrukere og profesjonelle, og på denne måten utvikle effektive og engasjerende løsninger, inklusiv multiplattform-løsninger, mellom brukere og mediene.

Studentene får muligheten til å utforske etablerte så vel som innovative medieteknologier og sjangre, og får erfaring med ulike designmetoder tilknyttet nye mediene. Masterprogrammet er en tverrfaglig utdanning basert på human-computer interaction (HCI), brukeroppleving- og publikumstudier, og eksperimentell utprøving av prototyper (mediedesign). Programmet vil gi studentene praktiske, analytiske, metodologiske og teoretiske ferdigheter innenfor interaksjonsdesign for digitale mediene.

Masterprogrammer i medie- og interaksjonsdesign er et teoretisk og metodisk forankret universitetsstudium som legger vekt på problembasert læring gjennom idéworkshops, teknisk opplæring, samarbeider i grupper, selvstendige studier og akademisk refleksjon tilknyttet egen og andre si praksis. Ytterligere spesialisering skjer gjennom individuelt og kollaborativt arbeid tilknyttet masterprosjektet. Masterprosjektet er en prototype, innholdsproduksjon eller brukerstudie som blir akademisk evaluert gjennom en individuelle eller gruppebasert masteroppgave.

## Arbeidsomfang

§ 2-2 Krav til studietilbudet (3): Studietilbudets samlede arbeidsomfang skal være på 1500–1800 timer per år for heltidsstudier.

- *Gi en vurdering av arbeidsomfang i studiet, herunder om det er enkelte emner, semestre e.l. der det er behov for å fordele arbeidsbelastningen.*
- *Hvordan sikres samkjøring av arbeidsbelastning i undervisning, arbeidskrav og vurdering mellom emner som er obligatoriske i samme semester?*
- *Der disse tallene finnes på studieprogrammet: Kommenter tall fra Studiebarometeret om hvor mye tid studentene oppgir å bruke på studiet.*

### Tabell 5: tidsbruk

Omtrent hvor mange timer per uke (i gjennomsnitt hittil på dette studiet) brukes på:

	Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign Master, Universitetet i Bergen, Bergen				Gjennomsnitt Av alle Media og kommunikasjon			
	2022	2021	2020	2019	2022	2021	2020	2019
Læringsaktiviteter organisert av institusjonen (inkludert all undervisning og veiledning, samt praksis hvis relevant)	6,0	5,8	-	-	9,7	8,9	9,0	8,6
Egenstudier (lese pensum, gjøre oppgaver, delta i kollokvier og annet gruppearbeid, etc.)	22,2	22,8	-	-	19,9	19,5	21,4	21,9
Betalt arbeid	10,8	8,2	-	-	13,7	13,7	8,5	10,0

Dataene er hentet fra punktet "tidsbruk" i Studiebarometeret:

[https://www.studiebarometeret.no/no/student/studieprogram/1120\\_masv-mix/tidsserie](https://www.studiebarometeret.no/no/student/studieprogram/1120_masv-mix/tidsserie)

Studieplanen angir at arbeidsmengden på programmet typisk består av to emner på 15 studiepoeng i hvert semester. Emnene har i gjennomsnitt en ukentlig forelesning og et ukentlig seminar. På enkelte emner kan det i tillegg forekomme workshops som kan øke tidsomfanget (2-4 timer). Tabell 5 er hentet fra Studiebarometeret og viser studentenes tidsbruk og utviklingen av denne gjennom perioden. Tallene viser at studentene brukte 6 timer på organiserte aktiviteter i 2022 og 5,8 i 2021, og dette svarer omtrent til det angitte arbeidsomfang i studieplanen. For egenstudier, det vil si tid brukt på pensum, oppgaveløsning, og annen forventet studieinnsats, var tidsbruken 22,2 timer i 2022 og 22,8 i 2021. Den totale registrerte tidsbruken var dermed på 28,2 timer i 2022 og 28,6 i 2021. Dette er noe mindre enn gjennomsnittet av alle mastergrader på instituttet.

Programrådet vurderer at arbeidsomfanget i studiet er passende. Vi erkjenner at det er til dels store individuelle variasjoner i arbeidsinnsatsen på MIX350, masterprosjektet på 60 studiepoeng. Dette faget går over et helt år, og noen av studentene bruker relativt mindre tid på studiet på grunn av ekstrajobber. Mange av studentene har forresten ekstrajobb i relevante firmaer i medie- og interaksjonsdesign, eller som faglærere på bachelorgraden, noe som er både meritterende og faglig utviklende. Vi oppfatter at arbeidsbelastningen er noenlunde jevnt fordelt over de enkelte emnene og semestrene.

Vi har fått brev fra studenter og innspill fra programsensor om at det kunne vært bedre samkjøring av arbeidsbelastningen mellom emnene MIX301 og INFO361 i første semester på masterprogrammet. Studentene mener at obligatoriske innleveringer og eksamener kommer for tett på hverandre, og at arbeidsbelastningen generelt er for lav i begynnelsen av semesteret og for høy i slutten av semesteret. Programrådet tar dette til etterretning og vil ha en dialog med kursansvarlige for å unngå dette i fremtiden.

Vi har over lengre tid fått signaler om at arbeidsbelastningen på 30 studiepoengskurset MIX302 i vårsemesteret er for lav. Dette har blitt håndtert ved å redusere kurset til 15 studiepoeng og gi studentene mulighet til å ta valgemner.

## Kobling til forskning

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (6): Studietilbudet skal ha relevant kobling til forskning og/eller kunstnerisk utviklingsarbeid og faglig utviklingsarbeid.*

- *Beskriv kort hvordan studentene møter forskning og faglig utviklingsarbeid i studieprogrammet.*

Undervisningen på programmet er forskningsbasert gjennom tilknytning både til pågående forskningsprosjekter, enkeltforskeres arbeid og forskningsgruppers aktiviteter over tid. Undervisningen reflekterer instituttets forskningsgrupper og sentrale forskningsområder. Undervisningen ivaretas av undervisere med forskningstid i deres ansettelse og som er meritterte forskere med aktiv publisering i både nasjonale og internasjonale kanaler.

UiB er vertskap for et Senter for forskningsdrevet innovasjon (SFI) med navnet "MediaFutures: Forskningscenter for ansvarlig medieteknologi og innovasjon", og dette fagmiljøet er internasjonalt. Flere av våre studenter har gjort masterprosjekt i samarbeid med MediaFutures-forskere.

UiB er også vertskap for et nystartet Senter for fremragende forskning (SFF) med navnet «Center for Digital Narrative». I 2023/24 utfører fem av våre studenter sine masterprosjekter i samarbeid med senteret.

TekLab-prosjektet, som er en midlertidig satsning på innovasjonspedagogikk finansiert av HK-dir, har støttet opp om flere masterprosjekt med klar forskningsinnretning. Det gjelder blant annet en utforskning av nyhetsjournalistikk for folk med lesevansker, presentert som Augmented Reality for Hololens2.

## Internasjonalisering

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (7): Studietilbudet skal ha ordninger for internasjonalisering som er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart.*

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (8): Studietilbud som fører fram til en grad, skal ha ordninger for internasjonal studentutveksling. Innholdet i utvekslingen skal være faglig relevant.*

- *Gi en kort redegjørelse for status for internasjonalisering, og eventuelle tiltak for å øke omfanget og relevansen av internasjonaliseringen.*
- *Hvordan tilrettelegges det for faglig relevant utveksling i studieprogrammet?*

Vi tar jevnlig opp kandidater fra europeiske land, og har i studieåret 2023/24 studenter fra blant annet Frankrike, Litauen, Italia, Storbritannia og Tyskland. Vi støtter disse studentene i å utføre datainnsamling i sine hjemland, og har hatt studenter som gjorde forskningsintervjuer i Italia og Tyskland i tilknytning til sine respektive prosjekter. Som for de fleste masterprogrammer, med en kort kursdel på kun to semestre, er det utfordrende å finne rom for å sende egne studenter på utveksling. Spesielt ettersom 2. semester består av et obligatorisk kurs for prosjektdesign til masteroppgaven. I teorien kan studenter reise på utveksling dersom de finner erstatninger for de obligatoriske kursene i spesialiseringen på utvekslingsstedet, men i praksis skjer ikke dette i dag.

## Praksis (om relevant)

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (9): For studietilbud med praksis skal det foreligge praksisavtale mellom institusjon og praksissted.*

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (7): For studietilbud med obligatorisk praksis skal fagmiljøet tilknyttet studietilbudet ha relevant og oppdatert kunnskap fra praksisfeltet. Institusjonen må sikre at praksisveilederne har relevant kompetanse og erfaring fra praksisfeltet.*

- *Gi en kort beskrivelse av praksis, praksisens faglige relevans, andel studenter som har praksis og eventuelle planer for utvikling av tilbudet.*
- *Gi en kort vurdering av fagmiljøets kompetanse og erfaring fra praksisfeltet.*

Masteroppgaven skal bestå av en praktisk komponent som teller 45 % av karakteren, og den kan være en prototype, en evaluering eller et annet praktisk produkt. Studentene nyter godt av en veletablert dialog med medie- og interaksjonsfirmaer i Bergen og andre norske byer. Blant firmaene er NRK Hordaland, Schibsted, Amedia, Bergens Tidende, TV 2, Vimond, NTB, Everviz og Universitetsforlaget. I andre semester pitcher disse firmaene prosjekter overfor studentene, og de kan velge det de er mest interessert i. Også forskningsprosjekter fra fagmiljøet i Media Futures, TekLab og Center for Digital Narrative blir presentert for studentene. Sist, men ikke minst, kan de velge å utføre masterprosjektet helt uten en partner.

## Krav til fagmiljø i Studietilsynsforskriften

Det er spesifisert i UiBs system for kvalitet i utdanningen at programevalueringen hvert 5. år skal omfatte en vurdering av om forutsetningene i Studietilsynsforskriften er dekket i studieprogrammet.

## Fagmiljøets størrelse

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (1): Fagmiljøet tilknyttet studietilbudet skal ha en størrelse som står i forhold til antall studenter og studiets egenart, være kompetansemessig stabilt over tid og ha en sammensetning som dekker de fag og emner som inngår i studietilbudet.*



*§ 2-3 Krav til fagmiljø (4): Minst 50 prosent av årsverkene tilknyttet studietilbudet skal utgjøres av ansatte i hovedstilling ved institusjonen. Av disse skal det være ansatte med førstepstillingskompetanse i de sentrale delene av studietilbudet. I tillegg gjelder følgende krav til fagmiljøets kompetansenivå:*

*b) For studietilbud på mastergradsnivå skal 50 prosent av fagmiljøet tilknyttet studiet bestå av ansatte med førstepstillingskompetanse, hvorav minst 10 prosent med professor- eller dosentkompetanse.*

*For mastergradsstudier: § 3-2 Akkreditering av mastergradsstudier i Forskrift om kvalitetssikring og kvalitetsutvikling i høyere utdanning og fagskoleutdanning (2) Mastergradsstudiet skal ha et bredt og stabilt fagmiljø som består av tilstrekkelig antall ansatte med høy faglig kompetanse innenfor utdanning, forskning eller kunstnerisk utviklingsarbeid og faglig utviklingsarbeid innenfor studietilbudet. Fagmiljøet skal dekke fag og emner som studietilbudet består av. De ansatte i fagmiljøet skal ha relevant kompetanse.*

- Gi en kort vurdering av om fagmiljøet tilknyttet studietilbudet har en størrelse som står i forhold til antall studenter og studiets egenart, er kompetansemessig stabilt over tid og har en sammensetning som dekker de fag og emner som inngår i studietilbudet.*
- Har fagmiljøet den sammensetningen som er beskrevet i § 2-3 (4)?*

Studietilbudet har hatt en stabil størrelse over tid i forhold til antall studenter og studiets egenart. Programmet oppfyller kravet om at minst 50 prosent av årsverkene skal utgjøres av ansatte i hovedstilling ved institusjonen, derav 10 prosent med professorkompetanse. Blant instituttets fagstab er fordelingen av undervisere med forpliktelser på master i medie- og interaksjonsdesign følgende: 3 professorer, 3 førsteamanuensiser, 3 universitetslektorer (20 %), 1 postdoktor og 2 stipendiater.

## Fagmiljøets utdanningsfaglige kompetanse

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (2): Fagmiljøet tilknyttet studietilbudet skal ha relevant utdanningsfaglig kompetanse.*

- Har fagpersonene som er tilknyttet studietilbudet godkjent utdanningsfaglig kompetanse i henhold til UiBs regelverk?*
- Hvordan jobbes det for å ivareta kravene til utdanningsfaglig kompetanse i fagmiljøet?*

Instituttet legger UiBs regelverk om utdanningsfaglig kompetanse til grunn ved vitenskapelige ansettelser. Dette betyr at hovedparten av undervisningen ivaretas av undervisere med lang undervisningserfaring og med gjennomført grunnutdanning i universitetspedagogikk. Nyansatte i faste vitenskapelige med undervisning i stillingen må gjennomføre grunnutdanningen innen to år. Blant SV-fakultetets 6 merittede undervisere er 3 ansatt ved instituttet, og en i direkte tilknytning til MASV-MIX (Lars Nyre)

## Faglig ledelse

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (3): Studietilbudet skal ha en tydelig faglig ledelse med et definert ansvar for kvalitetssikring og -utvikling av studiet.*

- Har studieprogrammet en tydelig faglig ledelse med ansvar for kvalitetssikring og utvikling som definert i kap. 2.3 i UiB sitt kvalitetssystem for utdanning?*

Studieprogrammet ledes av programrådet for medie- og interaksjonsdesign som per dags dato består av to medlemmer fra fast vitenskapelig stab (leder og nestleder), en studentrepresentant (med vara), studiekonsulent (med sekretærfunksjon) og studieleder som observatør. Programrådsleder er dessuten medlem av instituttets ledergruppe og undervisningsgruppe.

Programrådet er et rådgivende og saksforberedende organ for Instituttrådet og ledergruppen i alle saker som har å gjøre med undervisning, fagutvikling, evaluering, læringsmiljø og studiekvalitet. Rådet møtes to ganger per semester.

Studieplanedringer vedtas av programrådet, og sendes videre til enten orientering eller vedtak i instituttrådet. Kun endringer som har ressursmessige implikasjoner krever vedtak i instituttrådet før oversending til fakultetet, per instituttets regelverk.

## Fagmiljøets fagspesifikke kompetanse

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (5): Fagmiljøet tilknyttet studietilbudet skal drive forskning og/eller kunstnerisk utviklingsarbeid og faglig utviklingsarbeid og skal kunne vise til dokumenterte resultater med en kvalitet og et omfang som er tilfredsstillende for studietilbudets innhold og nivå.*

- *Gjør en kort vurdering av fagmiljøets fagspesifikke kompetanse, med vekt på sammenhengen mellom fagmiljøets forskningsfelt og programmets innhold og nivå.*

Alle vitenskapelig ansatte som underviser på studieprogrammet publiserer i nasjonale og internasjonale forskningskanaler og mange er meriterte og med betydelig aktivitet. Alle er dessuten medlemmer i en eller flere av instituttets forskningsgrupper og har dermed fagspesifikk kompetanse på de sentrale områdene i studieprogrammet.

## Internasjonalt og nasjonalt samarbeid

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (6): Fagmiljøet tilknyttet studietilbud som fører fram til en grad, skal delta aktivt i nasjonale og internasjonale samarbeid og nettverk som er relevante for studietilbudet.*

- *Gi en kort vurdering av internasjonalt og nasjonalt samarbeid og nettverk som er relevante for programmet.*

Fagmiljøet er svært aktivt både nasjonalt og internasjonalt. Hovedparten av programmets undervisere er del av nasjonale forskningssamarbeid og mange er med i internasjonale forskningsnettverk og -prosjekter. To av dem er fra henholdsvis Ukraina og Vietnam, med kontaktnett i Tyskland, Italia og Irland, og de bidrar til en sterk internasjonal dimensjon i faglige sammenhenger. Instituttets betydelige deltakelse i medieklyngen Media City Bergen sikrer studieprogrammet en nærhet til norsk mediebransje som er unik i nasjonal sammenheng.

UiB er vertskap for et Senter for forskingsdrevet innovasjon (SFI) med navnet "MediaFutures: Forskningscenter for ansvarlig medieteknologi og innovasjon", og dette fagmiljøet er internasjonalt. Flere av våre masterstudenter har gjort masterprosjekt i samarbeid med MediaFutures-forskere.

UiB er også vertskap for et nystartet Senter for fremragende forskning (SFF) med navnet «Center for Digital Narrative». I 2023/24 utfører fem av våre masterstudenter sine masterprosjekter i samarbeid med senteret.

TekLab-prosjektet, som er en midlertidig satsning på innovasjonspedagogikk finansiert av HK-dir, har et samarbeid med Florida State University. Flere av masterkursene har hatt dialog med forskere derfra om utvikling av undervisningsformer i VR – det såkalte Metaverset.

## Vedlegg 1: Lenke til 3-årig emneevalueringer, egenvurderinger og eksterne fagfelleevalueringer

**Lenke til Institutt for Informasjons- og medievitenskap i studiekvalitetsbasen:**

<https://kvalitetsbasen.app.uib.no/?year=2022&faknr=15&instnr=17>

3-årige emneevalueringer og egenvurderinger finnes under «Emne» på Institutt for Informasjons- og medievitenskap i studiekvalitetsbasen.

Eksterne fagfelleevalueringer finnes under «Studieprogram» på Institutt for Informasjons- og medievitenskap i studiekvalitetsbasen.

## Vedlegg 2: Studieplan

# Studieplan for MASV-MIX Medie- og interaksjonsdesign, master, 2 år, haust 2023

### Namn på grad

Master i medie- og interaksjonsdesign

### Omfang og studiepoeng

120 studiepoeng

### Fulltid/deltid

Fulltid

### Undervisningsspråk

Engelsk

### Studiestart - semester

Haut

### Mål og innhald

Mens tradisjonelle media distribuerer informasjon og redaksjonelt innhald som gjer det mogleg for opplyste borgarar å delta i den offentlege debatt, er det i dag ein økt førespurnad etter nye tekniske løysingar, nye format for publikumsdeltaking og brukargenerert innhald. Som en konsekvens blir nye verdiar knytt til produkt, applikasjonar og system. Dei vil appellere til brukaranes kjensler og opplevingar, og kan innrettast på ei rekkje publikumsgrupper.

Masterprogram i medie- og interaksjonsdesign handlar om å laga teknologiske løysingar for mediebruk og medieproduksjon. Med fokus på brukarsentrerte perspektiv på korleis mediebrukarar samhandlar med medieinnhald og -teknologi, og på korleis medieprodusentar samhandlar med teknologi og verkty som hjelper deira praktiske arbeid, gjev masterprogram i medie- og interaksjonsdesign studentane ei bransjenær utdanning, som gjer dei i stand til å konstruere prototypar på nye medium, og evaluere brukaropplevingane til mediebrukarar og profesjonelle, og på denne måten utvikle effektive og engasjerande løysingar, inklusiv multiplattform-løysingar, mellom brukarar og media.

Studentane vil få moglegheita til å utforske etablerte så vel som innovative medieteknologiar og sjangrar, og vil få erfaring med ulike designmetodar knytt til nye media. Masterprogrammet er ei tverrfagleg utdanning basert på human-computer interaction (HCI), brukaroppleving- og publikumsstudiar, og eksperimentell utprøving av prototypar (mediedesign). Programmet vil gje

studentane praktiske, analytiske, metodologiske og teoretiske ferdigheitar innafor interaksjonsdesign for digitale media.

Masterprogram medie- og interaksjonsdesign er eit teoretisk og metodisk forankra universitetsstudium som legg vekt på problembasert læring gjennom idéworkshops, teknisk opplæring, samarbeid i grupper, sjølvstendige studiar og akademisk refleksjon knytt til eigen og andre si praksis. Ytterlegare spesialisering skjer gjennom individuelt og kollaborativt arbeid knytt til masterprosjektet. Masterprosjektet er ein prototype, innhaldsproduksjon eller brukarstudie som blir akademisk evaluert gjennom ei individuelle eller gruppebasert masteroppgåve.

## **Læringsutbyte**

Kandidaten skal ved avslutta program ha følgjande læringsutbyte definert i kunnskapar, dugleikar og generell kompetanse:

### **Kunnskap**

*Kandidaten*

- har avansert kunnskap innan interaksjonsdesign og spesialisert innsikt innan interaksjonsdesign for mediefeltet.
- har inngåande kunnskap om teoriar og metodar innan interaksjonsdesign, med særleg forkus på mediefeltet.
- kan analysere brukarmønster og kva mediebrukarar og praktikare treng når dei samhandlar med medieteknologi og -innhald.
- kan analysere praktiske og teoretiske problemstillingar knytt til media og medieteknologiens rolle i samfunnet.
- ha spesialisert kunnskap innan eit særleg område, som til dømes programmering, evaluering, interaksjonsdesign, eller innhaldsdesign.
- kan utvikle programvare for interaktive medieløysingar.

### **Dugleikar**

*Kandidaten*

- kan skape og produsere ulike typar medieinnhald på ein sjølvstendig måte.
- kan i tråd med teori og praksis i interaksjonsdesign utføre brukarstudiar for å evaluere interaksjonsløysingar for media på ein sjølvstendig måte.
- kan utvikle løysingar i tråd med teori og praksis frå informasjonsvitskap på ein sjølvstendig måte.
- kan analysere og kritisk vurdere korleis interaksjonsdesign virkar inn på brukarane si oppleving av media, og på bakgrunn av dette formulere faglege resonnement.
- kan analysere og evaluere etiske og juridiske aspekt knytt til interaksjonsdesign for media.
- kan planleggje og gjennomføre sjølvstendige eller teambaserte prosjekt knytt til prototypeutvikling for nytt medieinnhald og nye interaksjonsløysingar i media under rettleiing i tråd med teori og praksis frå interaksjonsdesign.

- kan kritisk reflektere over eigen designpraksis og foreslå alternative tilnærmingar, og kritisk vurdere eget og andre sitt arbeid innan HCI, interaksjonsdesign og mediedesign.

## **Generell kompetanse**

### *Kandidaten*

- kan kritisk analysere interaksjon, medieteknologi og ulike typar medieinnhald.
- kan utføre uavhengig arbeid og samarbeide i team med oppgåver knytt til utvikling og utføring av prosjekt innan medieproduksjon.
- raskt omstille seg til nye utfordringar og tileigne seg ny profesjonell kunnskap, og nytte denne kunnskapen i uavhengig og kreativt arbeid knytt til design av brukaroppleving for media.
- kan kommunisere om faglege problemstillingar innan interaksjonsdesign.

## **Opptakskrav**

Bachelorgrad eller tilsvarende grad med 80-90 studiepoeng spesialisering i medier, design, IKT eller liknande fagfelt.

### **Bachelorgradar frå UiB som kvalifiserer:**

- Nye medier eller medie- og interaksjonsdesign
- Informasjonsvitskap (dersom du har INFO262, [INFO162](#) eller [INFO263](#))
- Digital kultur, medievitenskap, TV-produksjon eller journalistikk (dersom du har [INFO132](#), INFO134/[INFO135](#) og INFO262/[INFO162](#)/[INFO263](#))
- Kognitiv vitskap (dersom du har INFO262/[INFO162](#)/[INFO263](#) og INFO233/INFO134/[INFO135](#)).
- Informatikk eller IKT (dersom du har tatt INFO262/[INFO162](#)/[INFO263](#) og minimum 20 valfrie studiepoeng innan relevante samfunns- og humanvitenskaplege fag, som for eksempel mediefag).
- Annan grad innan samfunnsfag/humaniora frå UiB, kan kvalifisere til opptak dersom du har emne tilsvarende minimum 20 studiepoeng innan programmering og minimum 10 studiepoeng innan interaksjonsdesign.

Emna som er lista opp kan erstattast av emne med tilsvarende faginnhald

### **Eksterne bachelorgrader som kvalifiserer:**

- Andre bachelorgrader innan media, design, IKT eller liknande fagfelt, kan kvalifisere dersom du har emne tilsvarende minimum 20 studiepoeng innan programmering og minimum 10 studiepoeng innan interaksjonsdesign.

### **Du må også ha (generelle opptakskrav):**

- Snittkarakter på minimum C i emna du får opptak på grunnlag av.

- Språkkrava i engelsk for dette studieprogrammet dekker du enten ved å ha karakteren 4 eller høgare i engelsk frå vidaregåenda opplæring, eller ved å [dokumentere engelskkunnskapane dine](#).

## **Obligatoriske emne**

[MIX301](#) Medieteknologi: teori og utvikling (15 sp)

[INFO361](#) Advanced Topics in Human-Computer Interaction (15 sp)

[MIX303](#) Prosjektdesign og feltstudiar (15 sp)

[MIX350](#) Masterprosjekt i medie- og interaksjonsdesign (60 sp)

## **Rekkefølge for emne i studiet**

1.semester: [MIX301](#) Medieteknologi: teori og utvikling (15 sp) og [INFO361](#) Advanced Topics in Human-Computer Interaction (15 sp)

2.semester: [MIX303](#) Prosjektdesign og feltstudiar (15 sp) og valemne frå masternivå INFO (15 sp)

3. og 4. semester: [MIX350](#) Masterprosjekt i medie- og interaksjonsdesign (60 sp)

## **Arbeids- og undervisningsformer**

Undervisningsmetodane inkluderer seminar, workshops, individuell og gruppevis rettleiing, og praktisk arbeid (dvs. gruppearbeid, labarbeid, og utplassering hos eit medieselskap), kombinert med tilbakemelding på skriftleg og praktisk arbeid gjennom heile utdanninga. Deler av praksisarbeidet blir organisert i samarbeid mellom studentar og verksemder i mediebransjen.

## **Vurderingsformer**

Masterprogrammet i medie- og interaksjonsdesign vurderer studentane gjennom ei prosjektskildring, praktiske produksjonar, mappevurdering, og ei akademisk masteroppgåve og tilhøyrande forsvar av denne. Kollaborativt praksisarbeid blir vurdert på bakgrunn av individuelle refleksjonsoppgåver.

## **Karakterskala**

Karakterar ved Universitetet i Bergen blir gitte anten

1. som 'Bestått' eller 'Ikkje bestått', eller
2. som ein bokstav etter skalaen A, B, C, D, E, F, der F er stryk.

Bokstavkarakterar er mest utbreidde

## **Vitnemål og vitnemålstillegg**

Vitnemål blir skrive ut etter at graden er fullført.

## **Grunnlag for vidare studium**

Programmet kvalifiserer til PhD-studiar innan medieproduksjon, interaksjonsdesign, medievitskap, informasjonsvitskap og andre relaterte felt.

## **Relevans for arbeidsliv**

Utdanninga sitt fokus på kombinasjonen mellom tradisjonelle og digitale media sikrar at studentane er godt førebua for ulike profesjonelle situasjonar og arbeidsoppgåver innan medie- og informasjonsbransjane, frå innhaldsproduksjon til teknisk arbeid.

Ein mastergrad i medie- og interaksjonsdesign gjer studentane kvalifisert til ein profesjon som interaksjonsdesignerar eller designarar for brukaroppleving (UX), med særleg kompetanse innan media og teknologi. Studentane er òg kvalifisert til jobbar innan kvalitetssikring, webdesign, front-end-utvikling, digital marknadsføring og konsulentarbeid knytt til digitale media. Ein mastergrad i medie- og interaksjonsdesign kvalifiserer òg til forskning og undervising innan digitale media, medieproduksjon, interaksjonsdesign og design for brukaroppleving (UX).

## **Evaluering**

Masterprogrammet blir kontinuerlig evaluert i tråd med retningslinene for kvalitetssikring ved UiB. Emne- og programevalueringar finn ein på [kvalitetsbasen.uib.no](http://kvalitetsbasen.uib.no)

## **Programansvarleg**

Institutt for informasjons- og medievitskap

Programrådet har ansvar for fagleg innhald og oppbygging av studiet og for kvaliteten på studieprogrammet.

## **Administrativt ansvarleg**

Det samfunnsvitenskapelige fakultet v/Institutt for informasjons- og medievitenskap har det administrative ansvaret for studieprogrammet.